

Tableau des activités en lignes 1p,
mise en relation avec les activités du manuel officiel COROME et des objectifs du PER

No act.	Titre	Nbre joueurs	Tâche	Mod	Obj PER	Progression	Activités correspondantes dans la méthodologie COROME
1	Nombres, jeu 1	1	approcher le nombre et lui donner un sens	2	MSN 12	Passage du mot-nombre (oral ou écrit) à son écriture chiffrée, et inversement Comptage et décomptage de 1 en 1, de 10 en 10, à partir d'un nombre donné	La boîte chantante LM 104
2	Nombres, jeu 2	1	approcher le nombre et lui donner un sens	2	MSN 12	Passage du mot-nombre (oral ou écrit) à son écriture chiffrée, et inversement Comptage et décomptage de 1 en 1, de 10 en 10, à partir d'un nombre donné	L'oubliette LM 105
3	Nombres, jeu 3	1	approcher le nombre et lui donner un sens	2	MSN 12	Dénombrement d'une collection d'objets, par comptage organisé, par groupements de 10 Estimation du nombre d'objets d'une collection par perception globale Comptage et décomptage de 1 en 1, de 10 en 10, à partir d'un nombre donné	Un chapeau pour chacun LM 124
4	Nombres, jeu 4	1	approcher le nombre et lui donner un sens	2	MSN 12	Comparaison, classement, encadrement, intercalation de nombres	La marelle LM 147
5	Nombres, jeu 5	1	connaître l'addition	3	MSN 13	Utilisation du surcomptage	Patience LM 202
6	Nombres, jeu 6	1	connaître l'addition	3	MSN 13 MSN 12	Utilisation du surcomptage Utilisation des propriétés du système de numération et de l'addition (commutativité, associativité, élément neutre) pour organiser et effectuer des calculs de manière efficace Comparaison de collections ou constitution d'une collection ayant un nombre donné d'objets, par correspondance terme à terme, par dénombrement, par estimation	La Punta LM 190
7	Nombres, jeu 7	1	(connaître l'addition) approcher le nombre et lui donner un sens	2	MSN 12	Comparaison, classement, encadrement, intercalation de nombres Comptage et décomptage de 1 en 1, de 10 en 10, à partir d'un nombre donné	La Débandade LM 116
8	Nombres, jeu 8	1 ou 2	connaître l'addition	3	MSN 13	Utilisation d'outils de calcul appropriés : calcul réfléchi avec possibilité d'utiliser un support (<i>bande numérique, tableau des nombres,...</i>), répertoire mémorisé, calculatrice	La Punta LM 190
9	Nombres, jeu 9	1	connaître l'addition	3	MSN 13	Utilisation d'outils de calcul appropriés : calcul réfléchi avec possibilité d'utiliser un support (<i>bande numérique, tableau des nombres,...</i>), répertoire mémorisé, calculatrice	L'addition, s'il vous plaît ! LM 185
10	Nombres, jeu 10	1	connaître l'addition	3	MSN 13	Utilisation d'outils de calcul appropriés : calcul réfléchi avec possibilité d'utiliser un support (<i>bande numérique, tableau des nombres,...</i>),	Toujours plus ! LM 182

						répertoire mémorisé, calculatrice	
11	Nombres, jeu 11	1	connaître l'addition	3	MSN 13	Utilisation d'outils de calcul appropriés : calcul réfléchi avec possibilité d'utiliser un support (<i>bande numérique, tableau des nombres,...</i>), répertoire mémorisé, calculatrice	Calculoto LM 192
12	Nombres, jeu 12	1	connaître l'addition	3	MSN 13	Utilisation d'outils de calcul appropriés : calcul réfléchi avec possibilité d'utiliser un support (<i>bande numérique, tableau des nombres,...</i>), répertoire mémorisé, calculatrice	La somme capricieuse LM 184
13	Nombres, jeu 13	1	connaître l'addition Répétition générale de l'addition, de la soustraction, des calculs lacunaires, activité complexe ! De plus le jeu a un actuellement un bug. Il faut faire l'activité en entier sinon l'élève reste bloqué dans le château.	3	MSN 13	Utilisation d'outils de calcul appropriés : calcul réfléchi avec possibilité d'utiliser un support (<i>bande numérique, tableau des nombres,...</i>), répertoire mémorisé, calculatrice	Egalités LM 187
14	Formes, jeu 1	1	apprendre à conduire un raisonnement	1	MSN 11	<i>Classement d'objets selon deux critères</i> (forme, taille, orientation,...)	Oh, Potentille LM 46
15	Formes, jeu 2	1	apprendre à conduire un raisonnement	1	MSN 11	<i>Classement d'objets selon deux critères</i> (forme, taille, orientation,...)	Potentille, la sorcière surprise LM 56
16	Formes, jeu 3	1	apprendre à conduire un raisonnement	1	MSN 11	<i>Classement d'objets selon deux critères</i> (forme, taille, orientation,...)	Les faux jumeaux LM 50
17	Formes, jeu 4	1	apprendre à conduire un raisonnement	1	MSN 11	<i>Classement d'objets selon deux critères</i> (forme, taille, orientation,...)	Bizarre, bizarre LM 47
18	Formes, jeu 5	1	apprendre à conduire un raisonnement	1	MSN 11	<i>Classement d'objets selon deux critères</i> (forme, taille, orientation,...)	Portrait d'une sorcière LM 54
19	Formes, jeu 6	1	approcher les formes et les transformations géométriques	5	MSN 11	Classement d'objets selon deux critères (forme, taille, orientation,...) Reproduction et réalisation de formes planes (frises, pavages,...)	Papier cadeau LM 274
20	Formes, jeu 7	1	approcher les formes et les transformations géométriques	5	MSN 11	Construction d'une forme plane ou d'un solide avec du matériel de construction (plots, mosaïque,...) Reproduction et réalisation de formes planes (frises, pavages,...)	Des p'tits trous ! LM271 Miroir magique, dis-moi tout ! LM 272 Un tapis d'artiste LM 277
21	Formes, jeu 8	1	explorer et organiser l'espace	4	MSN 11	Détermination de sa position ou de celle d'un objet (<i>devant, derrière, à côté, sur, sous, entre, à l'intérieur, à l'extérieur, à gauche, à droite,...</i>) selon différents points de repères	Les igloos LM 257

Complément au mode d'emploi de MathsInteractives

Auteur-s (nom, prénom, courriel
fr.educanet2.ch) Mollard-Guillaume Jeanne, jeanne.mollard@fr.educanet2.ch

Mandant-s :

Expertise scientifique : Vincent Mornod

Expertise pédagogique :

Date de la dernière
modification : 3 avril 2012

Copyright:



Cette ressource est publiée par Friportail, 2012, sous licence Creative Commons - utilisation sans modification autorisée sous conditions.

Pour plus d'informations sur ces conditions, consultez la page suivante : <http://www.friportail.ch/page/by-nc-nd-adapt>